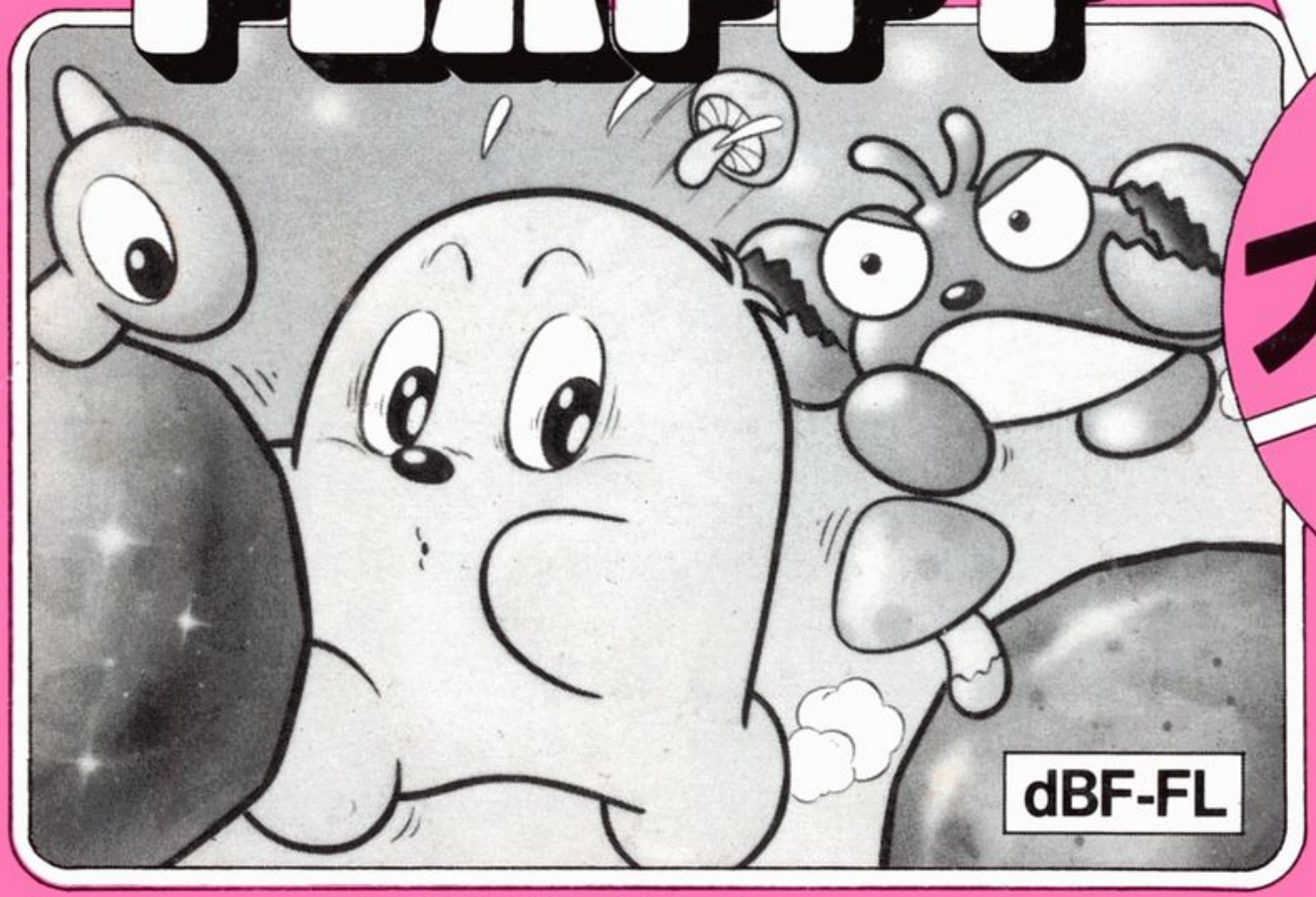
任天堂ファミリーコンピュータ™

FLAPPY



フラッピー

取扱説明書

dB-SOFT

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

このたびは、デービーソフト〝ファミリーコンピュータ用カセット・フラッピー(dBF-FL)〟をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意（しようじょうのちゅうい）

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油ではふかないでください。

目次

1. コントローラーの名前と説明…… 2
2. フラッピーの移動の方法…… 3
3. 誘導キノコの使い方…… 4
4. ゲームを始めましょう…… 5
5. スタートボタンでゲーム開始…… 7
6. アウト／自滅方法…… 8
7. ものがたり…… 9
8. 登場キャラクター…… 10
9. ゲームの遊び方…… 12
10. ２人で遊ぶときは…… 14
11. キーワードについて…… 15
12. ボーナスステージで得点アップ！…… 16
13. 眠ったエビーラとユニコーンを動かす…… 17
14. パーフェクト・テクニック集……18
15. これをやったら、もう降参！……20
16. 全部で240面！スコアは!?……21
17. オリジナル認定証の発行について…… 22
18. 質問券…… 24

おねがい

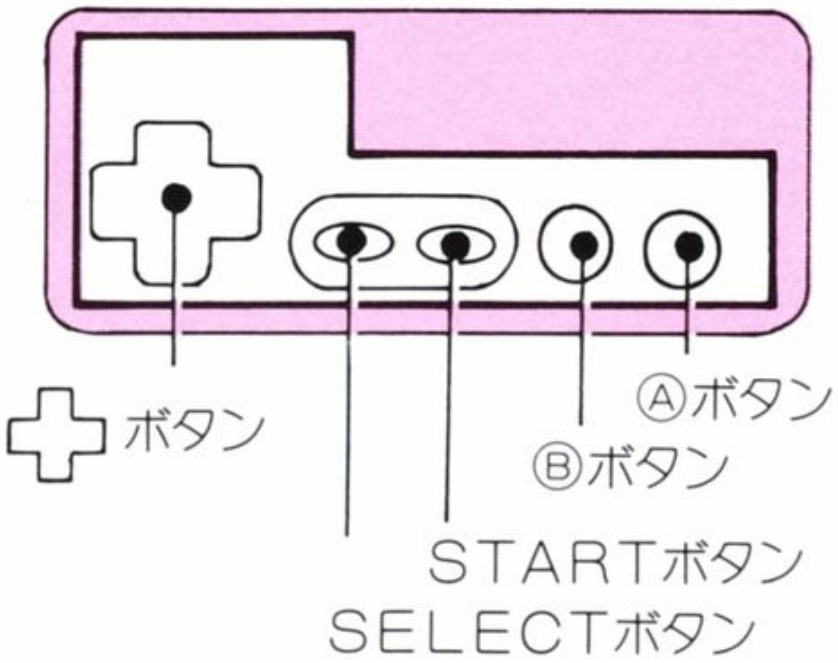
操作方法がわからなくなったり、トラブルが起きた場合は、この取扱説明書をもう一度よくお読みください。なお、解けないパズル面はありません。もう一度よくお考えください。それでも解らない場合は、画面の絵を具体的に書き「**質問券**（24ページ）」と**返信用60円切手**を同封の上、下記住所に封書にてお送りください。

なお、キーワードの公開は行なっておりませんので、お問い合わせはご遠慮ください。

送り先 〒060 札幌市中央区北1条西7丁目
住友海上札幌ビル
デービーソフト株式会社
ユーザーズクラブ・ファミコン係

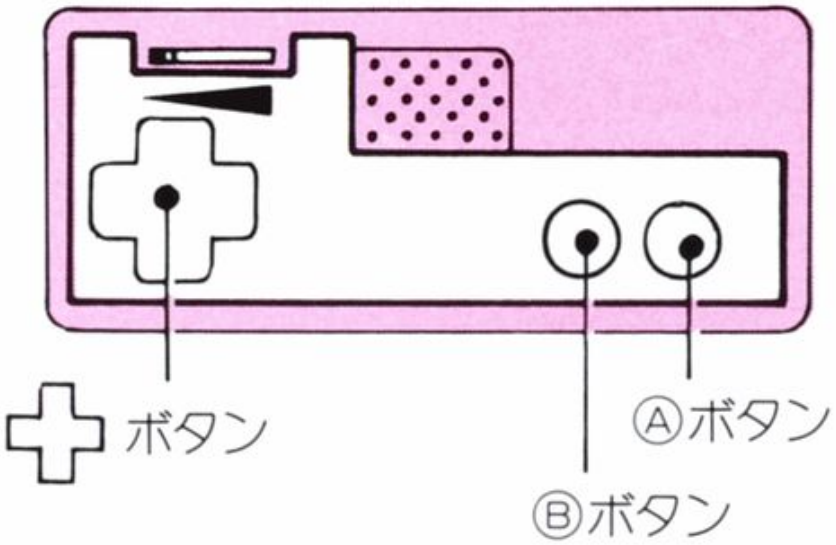
1 コントローラーの名前と説明

コントローラー I



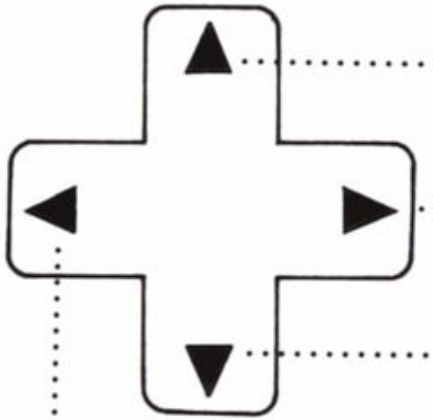
コントローラー II

※2-PLAYERの時に使います。



2 フラッピーの移動の方法

ボタンを使います。



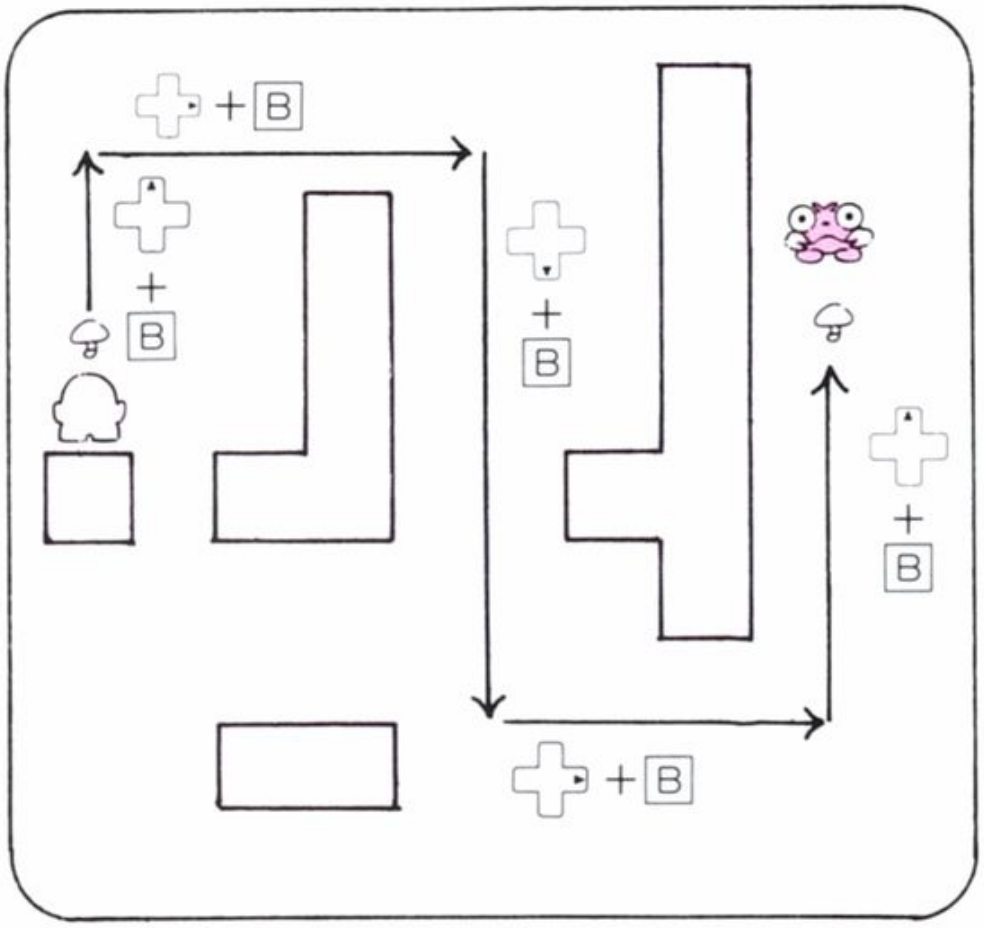
フラッピーを上へ移動します。

フラッピーを右へ移動します。

フラッピーを下へ移動します。

フラッピーを左へ移動します。

3 誘導キノコの使い方



キノコを投げるときはⒶボタンを押す。

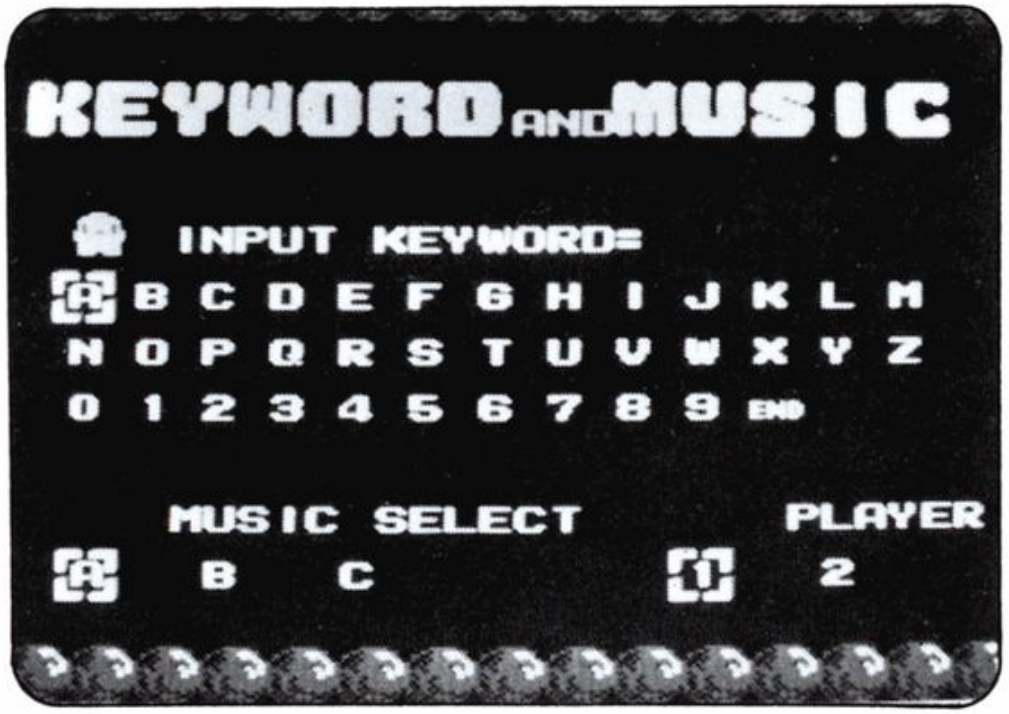
キノコをぶつけるとエビーラやユニコーンは眠ります。

Ⓑボタンを押しながら✚ボタンで誘導する。

例えば、エビーラやユニコーンが左図のように離れたところにいても、キノコを誘導しながらぶつけることができます。でも、途中で壁に触れると、キノコは下に落ちてしまいます。

4 ゲームを始(はじ)めましょう

電源を入れると、タイトルが出てきます。続いて、オートデモが始まります。ゲームを始める前によく見ておきましょう。



初めに SELECT(セレクト) を押す。※1

SELECTボタンを押すと、**①キーワード②音楽③１人用か２人用**か、を選ぶことができます。SELECTボタンを押すと、左のような画面が出ます。このボタンを押すたびに、（フラッピーマーク）が移動し、がいる

ところで次の選択ができます。(キーワードから押すと、他の２つは選べなくなりますので、注意してください。)

INPUT（インプット） KEYWORD（キーワード）
〔キーワードを入れる〕

✣ボタンで□(ワク）を移動させ、決まったときはⒶ**ボタン**を押します。これで５文字選び、選び終ったときはＥＮＤに□を移動させてⒶ**ボタン**を押してください。
また、選んだ文字が間違いの場合は、Ⓑボタンを押すと１文字ずつ消えていきます。ただし、ＥＮＤを押した後は文字を消すことはできません。キーワードを入れ終わると、右に画面の数字が出ます。✣ボタンで数字を変えて、プレイしたい面を選んでください。Ⓐ**ボタン**を押すとその画面からプレイできます。詳しくは15ページをご覧ください。

MUSIC（ミュージック） SELECT（セレクト）〔音楽を選ぶ〕

ゲーム中に流れる音楽を、３曲の中から選ぶことができます。✣ボタンで□を移動させ、Ⓐ**ボタン**を押すとその曲を試聴することができます。Ａ、Ｂ、Ｃと３曲ありますので、決まったとき

は□をその曲のところに置いてください。好きな曲でゲームを楽しめます。

PLAYER（プレイヤー）〔1人用、2人用を選ぶ〕※2

✣ボタンで□を移動させ、Ⓐボタンを押すと決まります。

音楽、プレイヤー、キーワードを入れたあとは、Ⓐボタンを押すと、その画面からゲームが始まります。

キーワードを入れずに、音楽、プレイヤーを選択したあとは、STARTボタンを押すと1面からゲームが始まります。

5 START（スタート）ボタンでゲーム開始（かいし）

START（スタート）を押すと、
1面からスタート。

キーワードを入れずに、1面からプレイする場合は、音楽とプレイヤーを選択した後、STARTボタンを押してください。

ポーズ機能

ゲームの途中で、プレイを一時中断したいときに**ＳＴＡＲＴボタン**を押すとゲームがストップします。再スタートしたいときにも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

6 アウト！自滅方法（じめつほうほう）

SELECT（セレクト） + START（スタート） で自滅！

ゲーム中、どうしてもクリアできなくなったとき、まず**ＳＥＬＥＣＴボタン**を押しながら、**ＳＴＡＲＴボタン**を押すと、フラッピーは自滅します。ＳＴＡＲＴボタンを先に押すと、ポーズ機能がはたらいてしまいますので、気をつけてください。

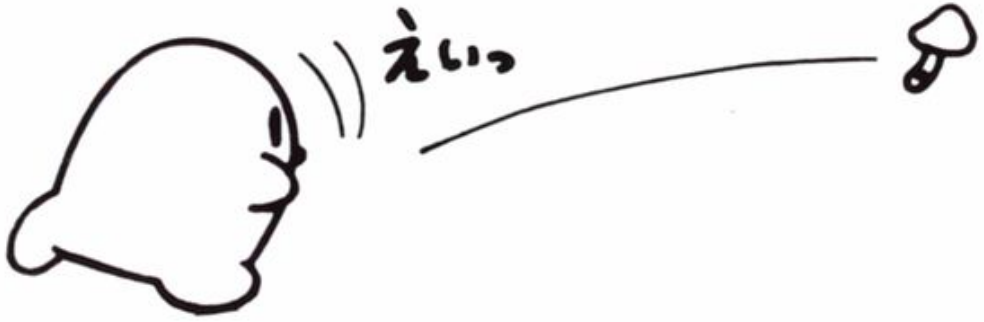
※１：ゲームがスタートすると、ＳＥＬＥＣＴボタンははたらきません。

※２：２人でプレイする場合は、コントローラーⅠとコントローラーⅡを使用してください。

なお、２人でプレイする場合は、コントローラーⅠのSELECTボタン、STARTボタンを使用してください。

7 ものがたり

荒れはてたゼビラス星で、ひとりぼっちのフラッピー君は生まれ故郷の美しい星〝ブルースター〟のかけらを集めるために、迷路のゼビラス星を走りまわります。かけらは200ヶ所に散らばっています。ただしフラッピー君が１ヶ所に立ち止まっていられるのはゼビラス時間のわずか、〝1500ピー〟しかありません。さあ、フラッピー君の活動開始です。



8 登場キャラクター

フラッピー

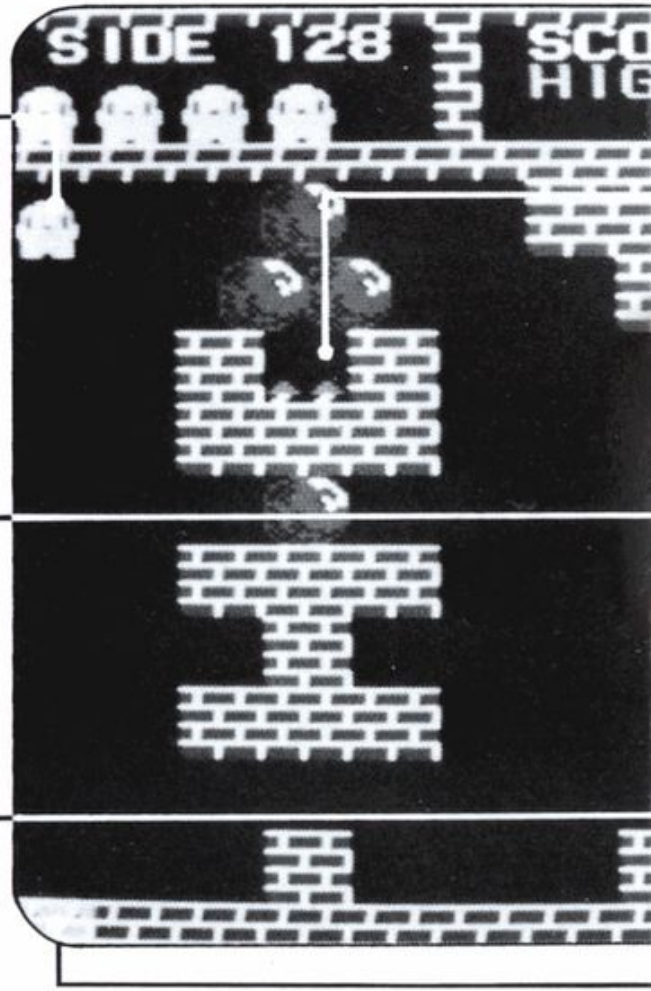
ブルーストーンをひたすら運ぶ、このゲームの主人公です。

エビーラ

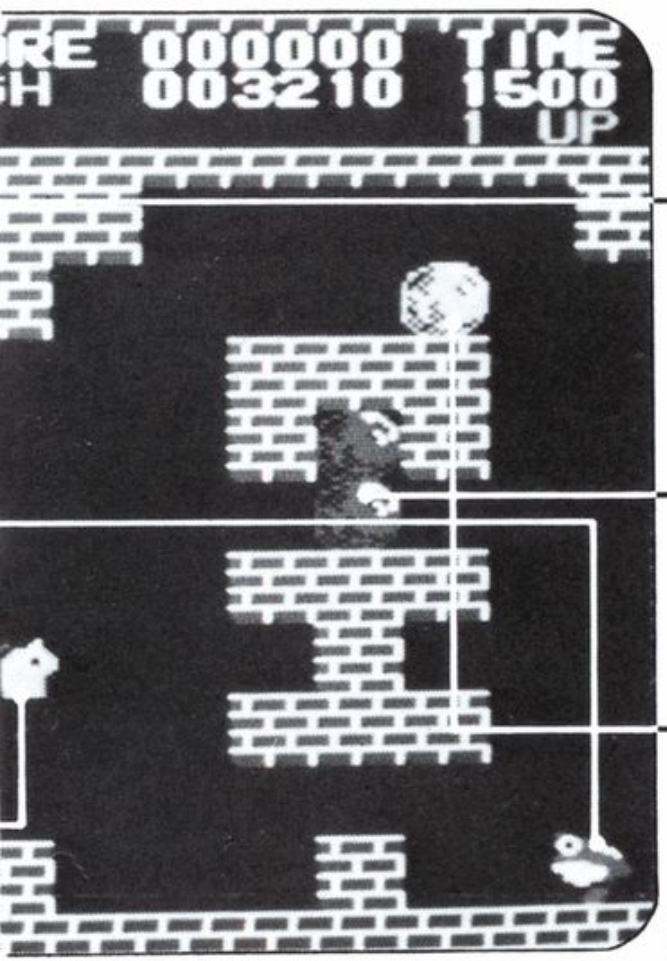
あちこち勝手に動きまわり、フラッピーのじゃまをします。猛毒の固まりなので、さわらないように！ときどき、つぶれるときに、ストーンが通り抜ける パラメット・エビーラがいます。

ユニコーン

左右にピョンピョンとびはねながら、じゃまをします。エビーラと同じように強い毒を持っているので注意!!



ゼビラス星では、7つのキャラクターが活躍します。



ところどころに生えています。ひろってエビーラやユニコーンにぶつけると、しばらく眠らせることができます。

誘導キノコ

敵を押しつぶしたり、道をつくったり、使い方はいろいろ！

ブラウンストーン

大切なブルーストーン。ブルーエリアをめざしてころがしてください。

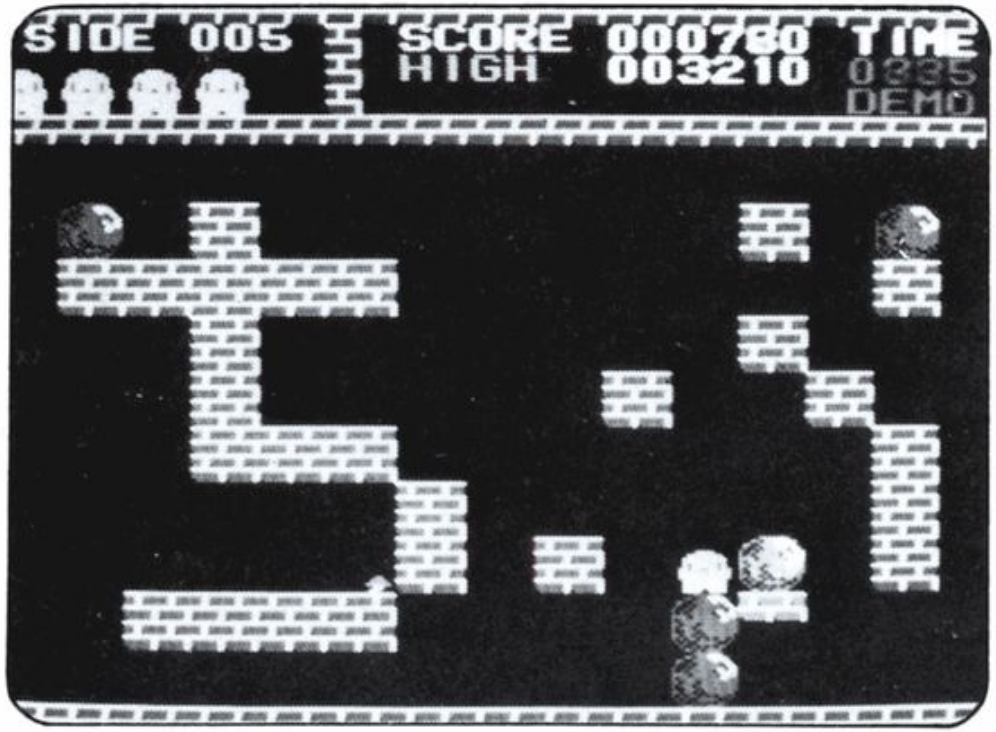
ブルーストーン

ブルーストーンをここまで運べばゴール!!

ブルーエリア

9 ゲームの遊び方

ブルーストーンをブルーエリアに運ぶ

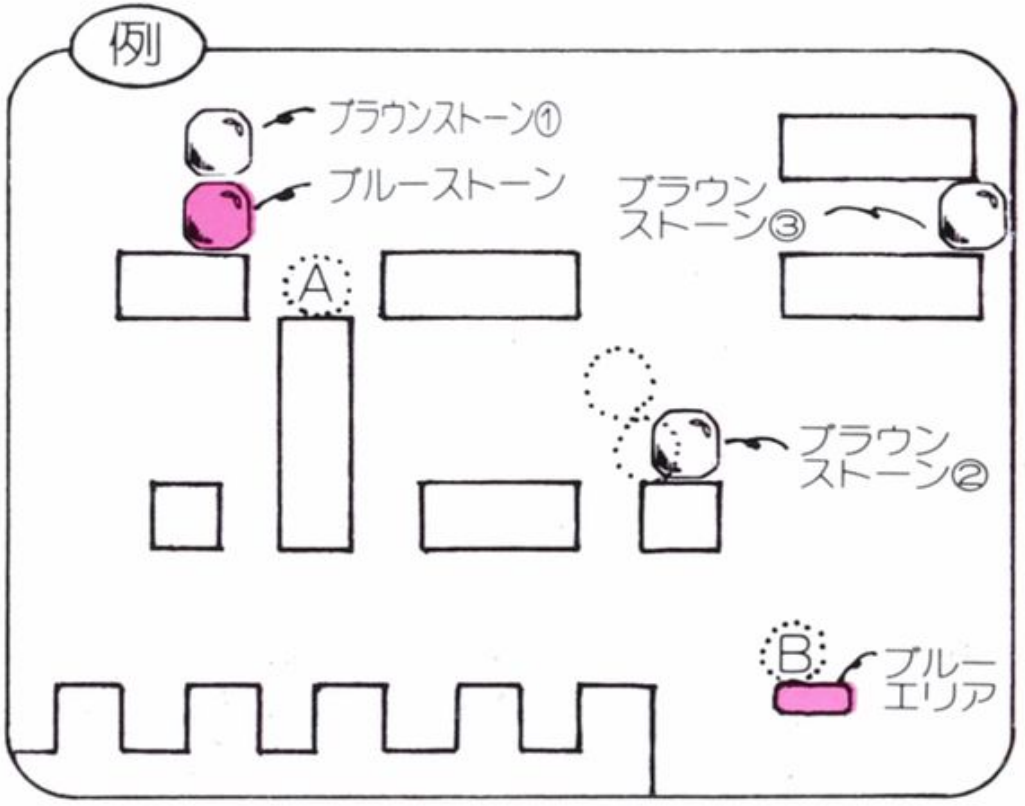


①青く光るブルーストーンを、ブルーエリアまで運べば１面クリアです。途中、溝があって運べないときは、ブラウンストーンを使って、運べるように通路を作ってください。

②ブラウンストーンは左右に移動させたり、下に落としたりすることができます。ただし、上からつついたり２個、３個…と並んでいるときに押すと、ブラウンストーンは割れてしまいます。

③途中、エビーラやユニコーンがじゃまをしてきますので、ブラウンストーンやブルーストーンを落として、つぶして退治してください。

④誘導キノコがあるところを通ると、キノコをひろうことができます。このキノコはエビーラやユニコーンにぶつけると眠らせることができます。キノコを使うと、退治しやすくなりますので、できるだけ早めにひろっておきましょう。



例えば、上の図のような場合、ブルーストーンをブルーエリアまで運ぶのは無理のような気がしますが、次のようにすると簡単に運ぶことができます。

①ブルーストーンを右に半分ずらし、ブラウンストーン①をAに落とします。
②ブラウンストーン②を左に半分ずらし、その上にブルーストーンを落とします。
③ブラウンストーン②とブルーストーンを重ねたまま、右に半分ずらします。
④さらにブラウンストーン②を右に半分ずらし、ブルーストーンをBに落とします。
⑤ブルーストーンを右に半分ずらして、クリアになります。

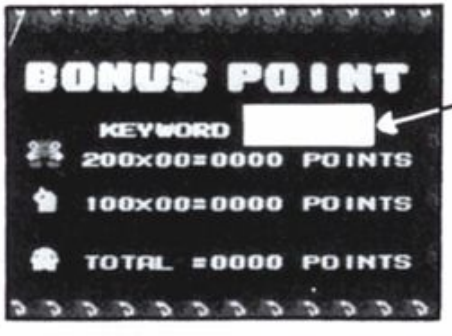
10 2人(ふたり)で遊(あそ)ぶときは……

2人で遊ぶ場合、1人めはコントローラⅠ、2人めはコントローラーⅡで操作してください。
フラッピーが1匹つぶれるたびに交替となります。ただし、SELECTボタン、STARTボタンを使うときはどちらもコントローラーⅠで行なってください。

11 キーワードについて

5面、10面、15面…のように5面ごとのボーナスステージを終えると、スコアが表示されます。スコアが表示された後、上の方にアルファベットが5文字表示されますが、これを**キーワード**と呼びます。（6ページ参照）このキーワードをメモしておいて、後でまたゲームを始めるとき、そのキーワードを入れると画面を選ぶことができます。例えば、20面クリアして、○×△□○というキーワードが表示されたとします。SELECT画面で、○×△□○とキーワードを入れると、16〜20面の中の好きな画面からゲームを始めることができます。なお、キーワードは秘密です。自分で頑張って解いてみようね！

※キーワードの確認後、Ⓐ**ボタン**を押すとゲームが再開します。



ここに
キーワードが
表示されます。

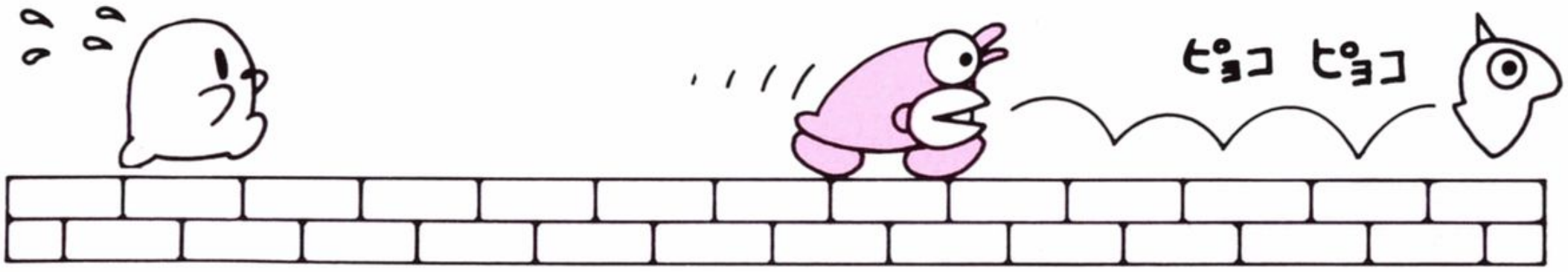
12 ボーナスステージで得点(とくてん)アップ！

5面クリアするたびにボーナスステージがあります。これはゲームとは逆に、フラッピーがエビーラやユニコーンを追いかけます。
追いつくと得点になり、全部に追いつくと、パーフェクト得点もあります。

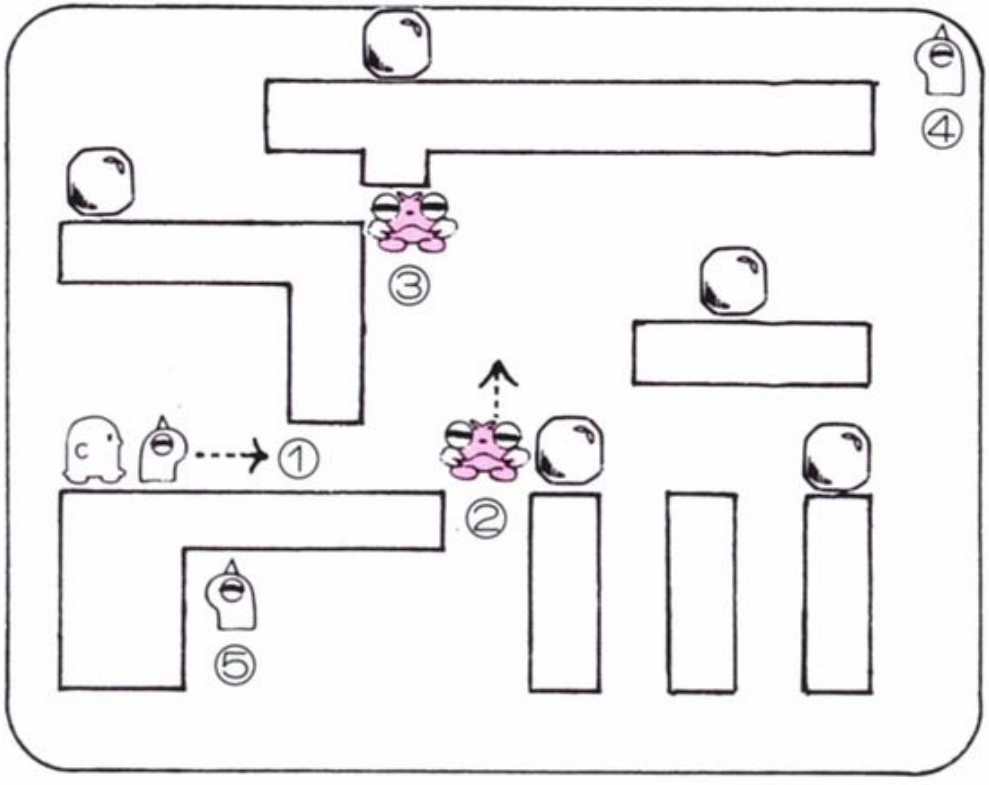
……200点

……100点

パーフェクトのとき……3,000点



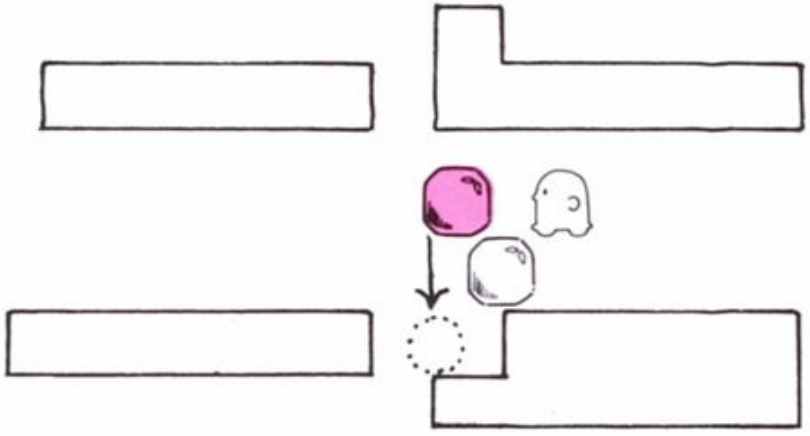
13 眠ったエビーラとユニコーンを動かす



起きているエビーラとユニコーンにさわると、フラッピーは死んでしまいますが、眠っているときは、押して動かすことができます。
キノコを投げて眠っているすきに、つぶしやすい位置に動かして退治しましょう。でも、左の図の③、④、⑤のような場合は押すことができません。

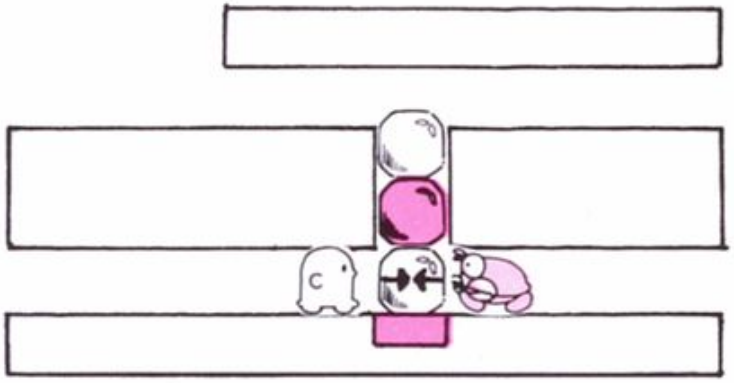
14 パーフェクト・テクニック集

① 半個ずらし



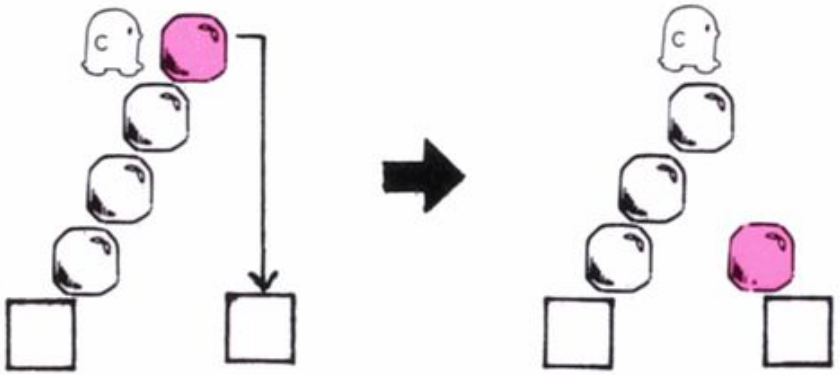
ブルーストーンやブラウンストーンは半分ずつずらすことができます。ですから、２個分あいている溝も、こういう方法をとると、１個でうめることができます。

② 相手の押しを利用しよう



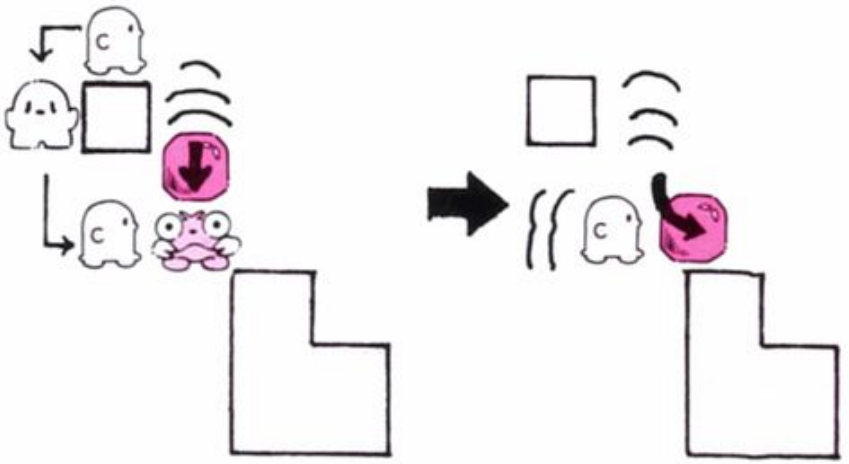
ブルーストーンがこんな場所にあったとき、当然押すことはできません。このまま押したら、フラッピーはブルーストーンにつぶされてしまいます。こういうときは、エビーラやユニコーンとはさんで、タイミング良く押し合えば、ブラウンストーンを割ることができます。

③ ななめわたし



半個ずらしをちょっとひねった方法です。ていねいに、ブラウンストーンを半個ずつずらして、ブルーストーンを向こう側へわたします。

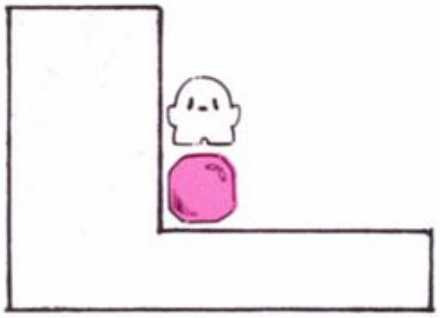
④ 空中押し!



どうしても向こう側に渡したいのに、どうしても渡せない!というときは、図のように、エビーラやユニコーンをつぶしているあいだに下に行き、タイミングよく押します。ちょっとむずかしいけれど、これもテクニックのひとつです。ただし、ときどき通り抜けるパラメット・エビーラがいますので注意してください。

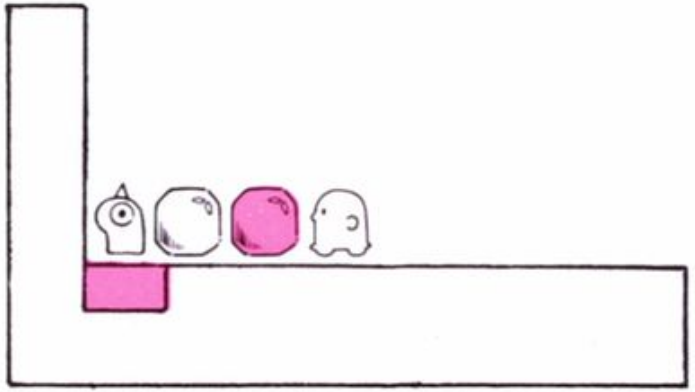
15 これをやったら、もう降参(こうさん)！

① ガーター



説明しなくてもわかりますね…。おしまいです。もうどこにも押せません。あきらめて SELECT + START で自滅しましょう。

② 生きばさみ



ちょっと見るとゴールは目の前！でも、ユニコーンは横にしか動かないのです。もうブルーストーンを押して、クリアすることはできません。

16 全部で240面！スコアは!?

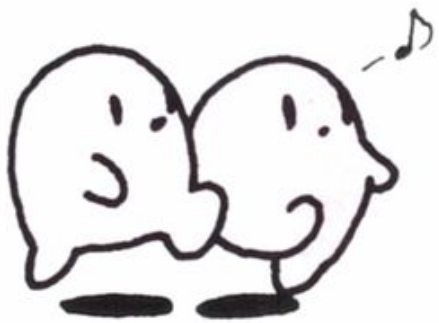
ボーナスステージもいれて240面！得点は何点になりましたか？もちろん、エビーラやユニコーンをつぶしても得点になります。

エビーラ……200点

ユニコーン……100点

キノコで眠っているのをつぶしたときは、それぞれ半分の点数になります。

ハイスコアめざして
ガンバロウ!!



17 オリジナル認定証の発行について

フラッピーを50面までクリアした初級者、100面までクリアした中級者、150面までクリアした上級者、200面までクリアしたプロ級者にそれぞれオリジナル認定証を発行します。みんなガンバッてクリアしよう!!

認定証ランク表

50面までクリア…ユニコーン賞

100面までクリア…. エビーラ賞

150面までクリア….フラッピー賞

200面までクリア….ブルースター賞

〔応募方法〕

- ユニコーン賞……46～50面目のキーワード
- エビーラ賞…… 96～100面目のキーワード
- フラッピー賞……146～150面目のキーワード
- ブルースター賞……196～200面目のキーワード

それぞれ、右下にある**応募券**にキーワードを書き、**200円切手**を同封の上、封書にてお送りください。

〔あて先〕

〒060 札幌市中央区北1条西7丁目
住友海上札幌ビル
デービーソフト株式会社
「ＦＣ・フラッピー認定証」係

ブルースター賞をめざそう!!

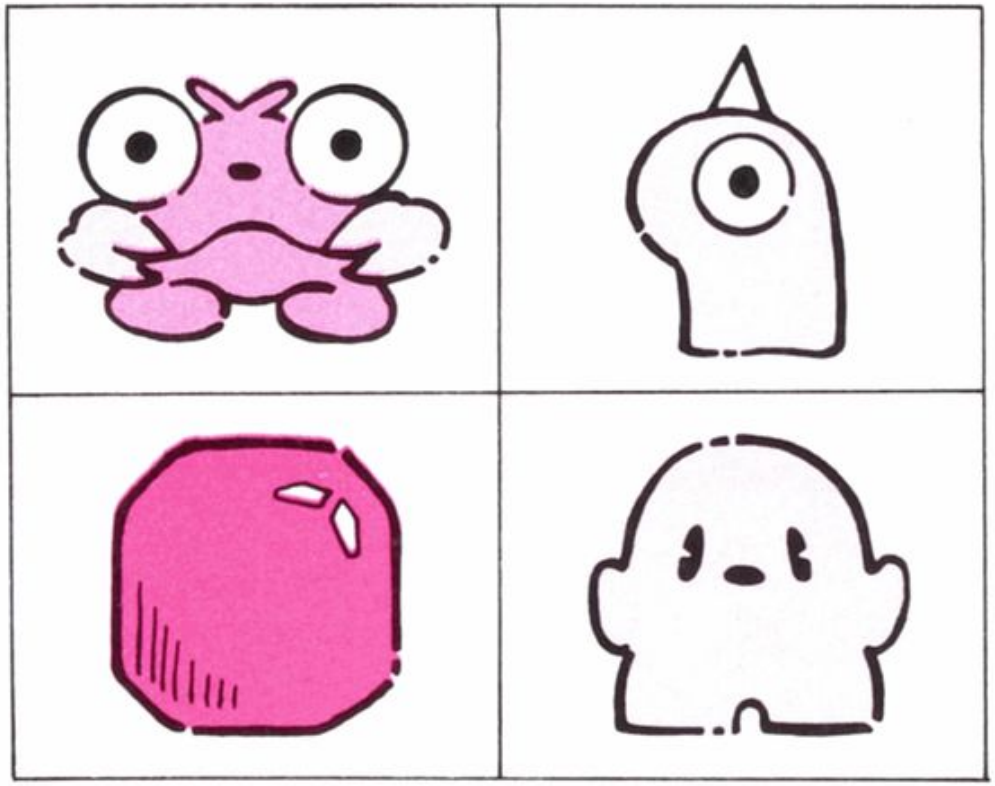
〔応募券〕

それぞれ、キーワードを書いて、切り取って送ってください。

応募券 50	応募券 100
●ユニコーン賞 〔キーワード　　〕	●エビーラ賞 〔キーワード　　〕
応募券 150	**応募券 200**
●フラッピー賞 〔キーワード　　〕	●ブルースター賞 〔キーワード　　〕

18 質問券（しつもんけん）

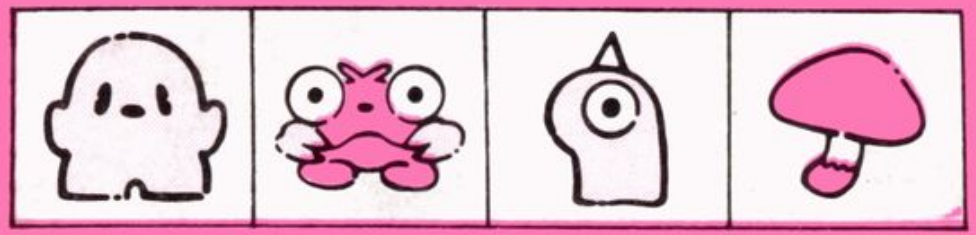
君は何面クリアできた？



面パターンのうち、自力でどうしても解けない方へギブアップ用として、質問券（１面１枚）を４枚に限り使えます。面の内容を絵に書き、**質問券、返信用60円切手**を同封して送ってください。ただし、質問券のない問い合わせは無効です。下の質問券を切り取ってお使いください。

質問券 1	質問券 2	質問券 3	質問券 4

おまけ　キーワード・メモ

1～5		51～55		101～105		151～155	
6～10		56～60		106～110		156～160	
11～15		61～65		111～115		161～165	
16～20		66～70		116～120		166～170	
21～25		71～75		121～125		171～175	
26～30		76～80		126～130		176～180	
31～35		81～85		131～135		181～185	
36～40		86～90		136～140		186～190	
41～45		91～95		141～145		191～195	
46～50		96～100		146～150		196～200	

dB-SOFT